NUMMER 72

DAS LUSTIGE MAGAZIN FÜR KINDER

DM 3,80 Österreich S 27 / Schweiz Fr. 3.80 / Frankreich F 16,00
Italien L 5000 / Niederlande f 5,00 / Spanien P 425

BASTEI Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

GEWINNSPIEL: 100 PREISE ZU GEWINNEN!

BZZZzz

© Peyo

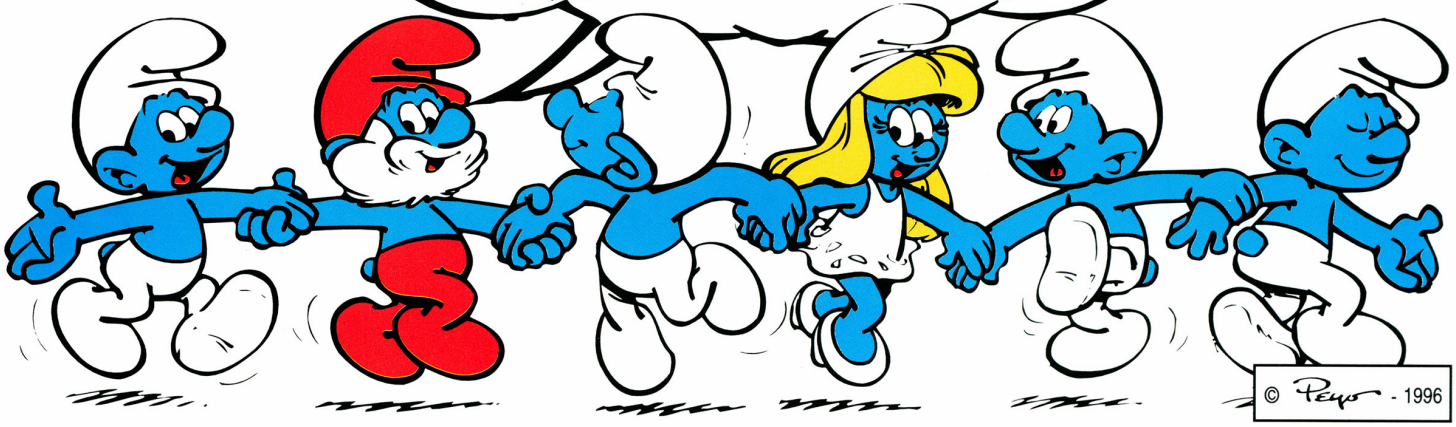
4 393003 803805 00072

EXTRA: Neue Postsammelkarten

DER SCHLUMPF VOM ANDEREN STERN

HERZLICH WILLKOMMEN IM SCHLUMPFDORF!

Viel, viel Post kommt von Euch! Dafür möchte auch ich mich mal ganz herzlich bedanken! Das zeigt uns, wie viele Fans wir Schlümpfe haben! Jeder von Euch kann natürlich auch andere Schlümpfe-Fans kennenlernen! Zum Beispiel über Brieffreundschaften! Das geht ganz einfach. Ihr schreibt uns, daß Ihr einen Brieffreund oder eine Brieffreundin sucht, und wir veröffentlichen Eure Anschrift mit der Angabe Eures Alters und Euren Hobbys auf unserer Postseite! Und nun viel Spaß mit Eurem neuen Comic-Magazin „Die Schlümpfe". Es ist wieder voller schlumpfiger Geschichten und lustiger Gags!



INHALT:

Der Schlumpf vom anderen Stern 3
Der Faule Schlumpf hat Pech! Alle sind schon zu Hause, nur er ist mitten im Wald eingepennt! Plötzlich sieht er auf der Lichtung ein Ufo landen. Ein schlumpfiges Männlein steigt heraus. In diesem Moment taucht Azrael auf, die gemeine Katze des bösen Zauberers Gurgelhals...

Schlumpfereien 11

Für Zauberschlümpfe:
Die schwere Luft 12

Neues vom Naturschlumpf:
Schlangen haben´s schwer 14

Schlumpfereien 16

Das große Schlümpfe-Poster
Ein schlumpfiges Bild zum Herausnehmen und Sammeln 18

Der Große Schlumpf erzählt:
Die Fee Opaline 20

Für Rateschlümpfe:
Über Stock und Stein 22

Schlumpfinchens Postseite:
Gedichte, Leserbriefe, Sammler-News 24

Großes Preisausschreiben:
100 Preise zu gewinnen 25

Schlumpfereien 26

Ein Baby für Gurgelhals 28
Der Ballonfahrerschlumpf bricht zu einer großen Fahrt auf. Plötzlich gerät er in einen Sturm. Da läßt auch noch der Storch ein Baby in den Korb fallen. Manövrierunfähig landet der Ballon genau auf Gurgelhals' Bruchbude ...

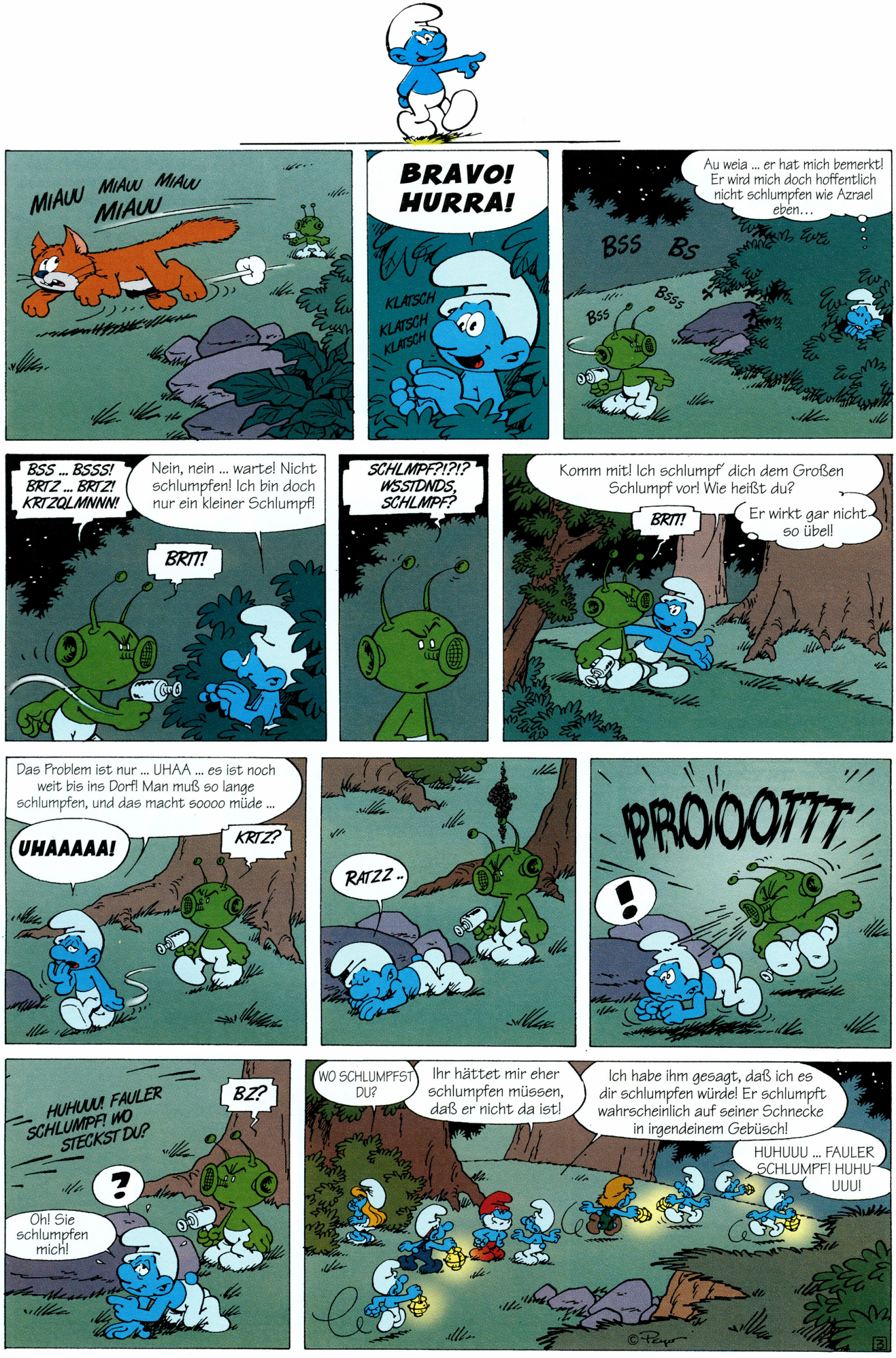
Der Ballonfahrerschlumpf stellt vor:
So funktioniert ein Heißluftballon 32

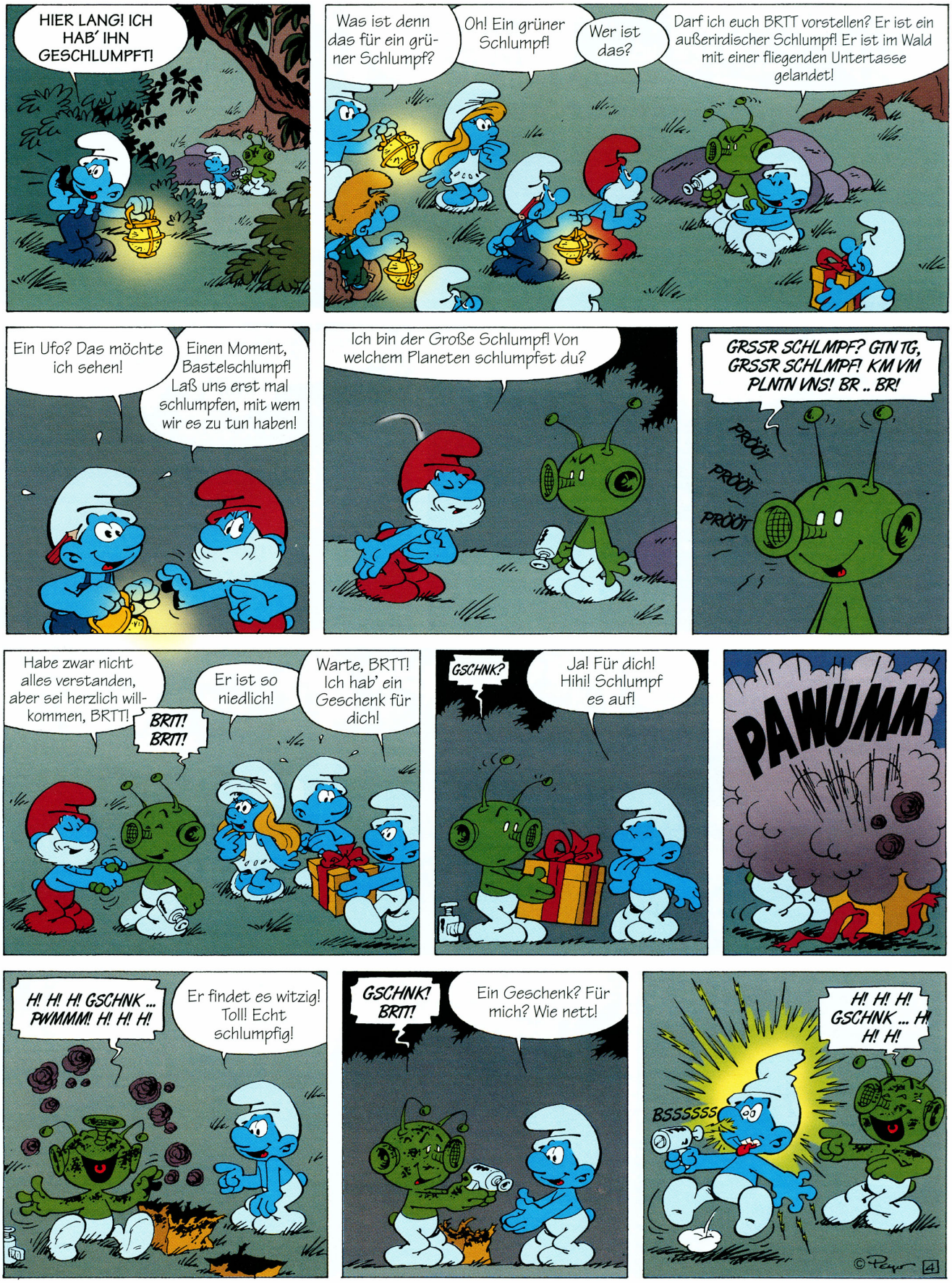
Schlumpfereien 34

Vorschau/Impressum 35

DER SCHLUMPF VOM ANDEREN STERN

Na sowas! Eine Stern-schnuppe!
Aber ... das ist ja gar keine Schnuppe ... he ... es schlumpft hierher ...
Z
SSSSSIIIIIIIIIII
!
Eine fliegende Untertasse! Ein Ufo! Oh! Es öffnet sich!
BSSSSSSS
BSS
BSS
BSS
BSSS
Ein außerirdischer Schlumpf! Wahnsinn ... O NEIN! AZRAEL - Gurgelhals' gemeine Katze!
MIAAUUU
MIMMIIIIAAAUUAAAA!?!?
BSSSSSSSSSSSSS
©Peyo
2


MIAUU MIAUU MIAUU MIAUU
BRAVO! HURRA!
KLATSCH KLATSCH KLATSCH
Au weia ... er hat mich bemerkt! Er wird mich doch hoffentlich nicht schlumpfen wie Azrael eben...
BSS Bs
Bsss
Bss
BSS ... BSSS! BRTZ ... BRTZ! KRTZQLMNNN!
Nein, nein ... warte! Nicht schlumpfen! Ich bin doch nur ein kleiner Schlumpf!
BRIT!
SCHLMPF?!?!? WSSTDNDS, SCHLMPF?
Komm mit! Ich schlumpf' dich dem Großen Schlumpf vor! Wie heißt du?
BRIT!
Er wirkt gar nicht so übel!
Das Problem ist nur ... UHAA ... es ist noch weit bis ins Dorf! Man muß so lange schlumpfen, und das macht soooo müde ...
UHAAAAA!
KRTZ?
RATZZ ..
PROOOTTT
!
HUHUUU! FAULER SCHLUMPF! WO STECKST DU?
BZ?
?
Oh! Sie schlumpfen mich!
WO SCHLUMPFST DU?
Ihr hättet mir eher schlumpfen müssen, daß er nicht da ist!
Ich habe ihm gesagt, daß ich es dir schlumpfen würde! Er schlumpft wahrscheinlich auf seiner Schnecke in irgendeinem Gebüsch!
HUHUUU ... FAULER SCHLUMPF! HUHUUUU!
© Peyo
3


HIER LANG! ICH HAB' IHN GESCHLUMPFT!
Was ist denn das für ein grüner Schlumpf?
Oh! Ein grüner Schlumpf!
Wer ist das?
Darf ich euch BRTT vorstellen? Er ist ein außerirdischer Schlumpf! Er ist im Wald mit einer fliegenden Untertasse gelandet!
Ein Ufo? Das möchte ich sehen!
Einen Moment, Bastelschlumpf! Laß uns erst mal schlumpfen, mit wem wir es zu tun haben!
Ich bin der Große Schlumpf! Von welchem Planeten schlumpfst du?
GRSSR SCHLMPF? GTN TG, GRSSR SCHLMPF! KM VM PLNTN VNS! BR .. BR!
PRÖÖT
PRÖÖT
PRÖÖT
Habe zwar nicht alles verstanden, aber sei herzlich willkommen, BRTT!
BRIT! BRIT!
Er ist so niedlich!
Warte, BRTT! Ich hab' ein Geschenk für dich!
GSCHNK?
Ja! Für dich! Hihi! Schlumpf es auf!
PAWUMM
H! H! H! GSCHNK ... PWMMM! H! H! H!
Er findet es witzig! Toll! Echt schlumpfig!
GSCHNK! BRIT!
Ein Geschenk? Für mich? Wie nett!
BSSSSSS
H! H! H! GSCHNK ... H! H! H!
©Peyo
4

ALARM! GURGELHALS! SCHLUMPFT DIE LICHTER AUS UND VERSTECKT EUCH!

AZRAEL! Wo steckst du, vermaledeiter Lausekater?

Wr st ds?

Gurgelhals! Pst!

Er schlumpft zur Lichtung! Da schlumpft er bestimmt die fliegende Untertasse!

ND DNN? BRRT?

?

KARAACH

Was haben wir denn da für ein niedliches kleines Dings? Das stammt doch garantiert von den Schlümpfen!

Diese Schlümpfe! HARHAR!

KARAACH KROING

GRRRR! CH KRTZ HM D GEN S! GRRRR!

Bleib hier, BRRT!

O nein! Jetzt legt er sich mit Gurgelhals an!

Keine Angst, Großer Schlumpf! BRRT hat eine Strahlenpistole, und er schlumpft gut!

?

?

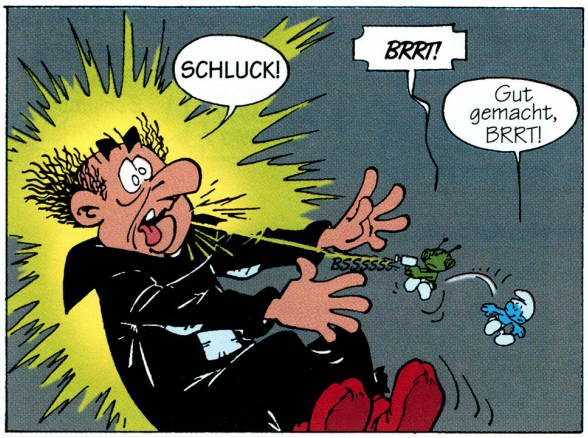
PRÖÖT PRÖÖT PRÖÖT

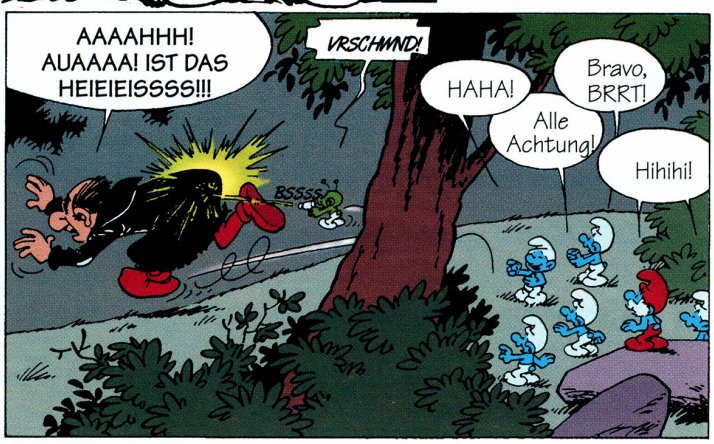
Die ... die Pistole habe ich! Er ... er hat sie mir geschenkt und ...

Dann ist er verloren! Wir müssen handeln! Sofort!

©Peyo 5

Wer bist du denn, du grüner Winzling? Glaubst wohl, du könntest mir Angst einjagen mit deinem PRÖÖT?
Wir dürfen ihn nicht im Stich lassen! Schlumpft alle mit! AUF ZUM ANGRIFF!
DIE SCHLÜMPFE! Weg mit dir, du Zwerg! Jetzt hab´ ich Wichtigeres zu tun!
ATTACKE!
PRÖÖT
KALACK
.. Ich kriege euch! AUAA! HUII! Na wartet
KWIETSCH
GNAGG
PATSCH
KWIETSCH
JETZT GEHÖRT IHR MIR! HAR! WIE LANGE HAB´ ICH DARAUF GEWARTET! HAR HAR HAR!
ZU HILFE!
AUAAA!
PONG
PONG
HILFE!
AAAH!
Dreh ... dreh dich um, Gurgelhals! Laß sofort die Schlümpfe los, oder ... oder ... ich schlumpfe!
Bravo, Überraschungs-schlumpf!
?
BSSSSSSSSSS
Hihihi! Habt ihr gesehen, wie er geschlumpft ist?
Sieh dich vor, Überraschungsschlumpf! Vielleicht ist er noch gefährlich!
HIHIHI!
HAR! Dafür wirst du mir büßen! HAR HAR!
OH!
LSS SFRT MNN FRND LS!
?


SCHLUCK!
BRRT!
Gut gemacht, BRRT!
BSSSSS


AAAAHHH! AUAAAA! IST DAS HEIEIEISSSS!!!
VRSCHWND!
HAHA!
Bravo, BRRT!
Alle Achtung!
Hihihi!
BSSSSS

Komm mit in unser Dorf! Wir werden schon was schlumpfen, womit wir dir helfen können!
CH WLL NCH HS!

Kurz darauf ...
Möchtest du ein Geschenk, BRRT?
Ein Stück Kuchen?
Er ist so traurig! Nichts kann ihn schlumpfen! Nicht mal meine gesammelten Vorträge!
Hm ...

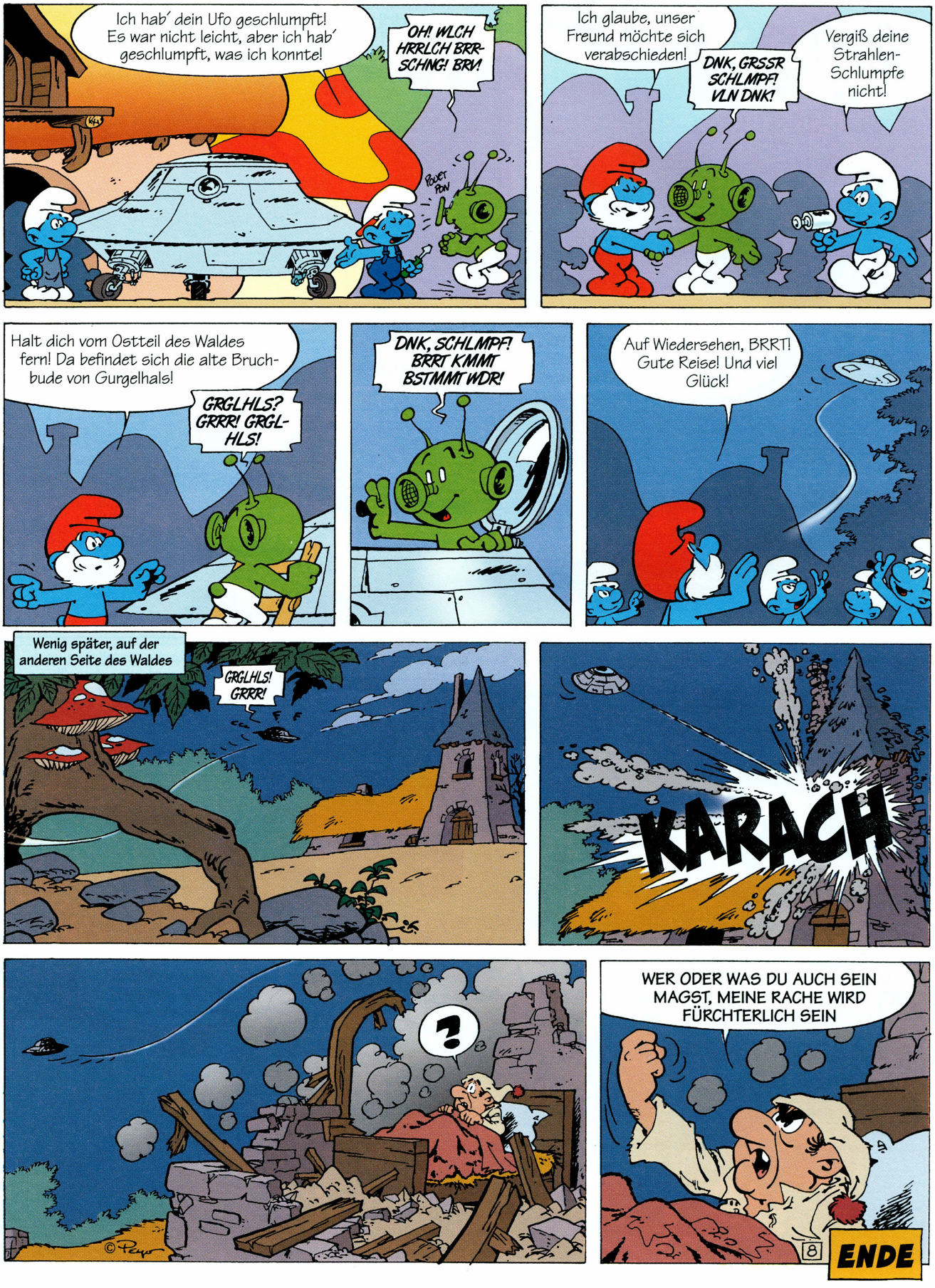
Soll ich dir einen Sarseparillen-Salat schlumpfen?

BRRT WLL NCH HS!
Was sagt er?

Ich glaube, er möchte nach Hause! Aber ... wie soll das gehen?

Am nächsten Morgen ...
Sag dem Großen Schlumpf, daß der Schmiedschlumpf und ich eine Überraschung haben für BRRT!
Sofort, Bastelschlumpf!
KLOIN KLOING

Bssssss putti schl batsch
Oh! Ist das wahr? BRRT! Komm! Es gibt eine Überraschung!
BRR-SCHNG?
© Peyo
7

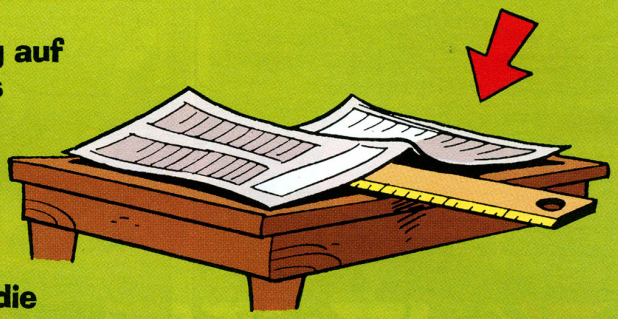

Ich hab´ dein Ufo geschlumpft! Es war nicht leicht, aber ich hab´ geschlumpft, was ich konnte!
OH! WLCH HRRLCH BRR-SCHNG! BRV!
POUET PON
Ich glaube, unser Freund möchte sich verabschieden!
DNK, GRSSR SCHLMPF! VLN DNK!
Vergiß deine Strahlen-Schlumpfe nicht!
Halt dich vom Ostteil des Waldes fern! Da befindet sich die alte Bruch-bude von Gurgelhals!
GRGLHLS? GRRR! GRGL-HLS!
DNK, SCHLMPF! BRRT KMMT BSTMMT WDR!
Auf Wiedersehen, BRRT! Gute Reise! Und viel Glück!
Wenig später, auf der anderen Seite des Waldes
GRGLHLS! GRRR!
KARACH
?
WER ODER WAS DU AUCH SEIN MAGST, MEINE RACHE WIRD FÜRCHTERLICH SEIN
ENDE

SCHLUMPFEREIEN

Für Zauberschlümpfe

Die schwere Luft

Lege die auseinandergefaltete Zeitung auf eine Tischplatte. Dann schiebst Du das Lineal unter die Zeitung , etwa bis zur Hälfte. Die andere Hälfte des Lineals hängt nun über der Tischkante. Wenn Du jetzt mit Deiner Faust kräftig auf das Lineal schlägst, bricht es in der Mitte durch. Die Luft übt nämlich auf die Oberfläche der Zeitung einen sehr starken Druck aus, der so groß ist, daß das andere Ende des Lineals auf der Tischplatte liegenbleibt. Wenn Du allerdings mit Deiner Hand nur ganz locker und sanft zuschlägst, hebt das Lineal die Zeitung hoch.



"RUNAWAY TRUCK"
NEU
6625
Polizei-Streife
mit Einsatzfahrzeugen. Ab 6 Jahren.
NEU
6615
Doppeldecker »Red Eagle«
mit verchromten Sidepipes und Himmelsstürmer.
Ab 7 Jahren.
NEU
6581
Schwerer Muldenkipper
mit Bagger und Straßenbauarbeitern. Ab 7 Jahren.
NEU
6334
Wassersport-Center
mit Jet-Ski Racern, Beachbuggy mit Bootstrailer und Aktivurlaubern. Ab 6 Jahren.
NEU
6545
Polizei-Sonderkommando
mit Hubschrauber, 4-Wheeler, Bootstrailer und Einsatztruppe.
Ab 7 Jahren.
STRAßEN FREI!
IM TRUCK SITZT
KEIN FAHRER!
ALAAAARM!
NEU
6335
Formel-1-Transport-Truck
mit drei Rennwagen, Piloten und Poster. Ab 7 Jahren.
Octan
NEU
6546
Formel-1-Racer
mit Lizenzfahrer. Ab 5 Jahren.
NEU
6598
Polizei-Direktion
mit Einsatzleitstelle, Gefängnisinsel mit Geheimfluchtweg, Schnellboot, Helikopter, Motorradstreife, Polizisten, Zubehör und Poster. Ab 8 Jahren.
NEU!
LEGO SYSTEM
© 1996 LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 923660/96

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Schlangen haben's schwer

Ja, die Schlangen haben es wirklich nicht leicht. Seit Adam und Eva ist ihr Ruf ruiniert. Man sagt, sie seien verschlagen und heimtückisch, sprächen mit gespaltener Zunge und schlügen urplötzlich mit ihrem Giftzahn zu. Die Menschen fürchten sich vor ihnen und töten sie, teils aus Angst, teils aus Abscheu und Ekel. Viele Schlangenarten sind aus einem anderen Grund noch mehr bedroht: Unsere Zivilisation zerstört ihre Lebensräume.

Die Schlangen gehören zu den Kriechtieren und stammen von den Echsen ab.

Auf der Welt gibt es 2.700 Schlangenarten. Sie sind so scheu, daß sie am liebsten keinem Menschen begegnen würden. Trotz all unserer Forschung wissen wir nicht exakt, welche Größe und welches Alter sie erreichen. Die schwerste Schlange ist die Anakonda. Ein 1980 in Brasilien erlegtes Exemplar wog über 200 kg, war knapp 8,5 m lang, und sein Körper maß an der dicksten Stelle 35 cm. Die kleinste Schlange, die in Afrika lebende Blindschlange, ist nur 3 mm dick und 7 cm lang. Von einer Königsschlange, die in einem Zoologischen Garten zu Hause war, wissen wir, daß sie 40 Jahre alt wurde. Aber es kann durchaus sein, daß es in versteckten Winkeln dieser Erde noch ganz andere Schlangen gibt: größere, kleinere und ältere, die aber noch kein Mensch gesehen hat.

Typisch Schlangen

1. Die Wirbelsäule ist viel länger als die der Säugetiere. Sie besteht bei Schlangen aus 180 - 435 Wirbeln. Ihr Schwanz ist daher nur sehr kurz.

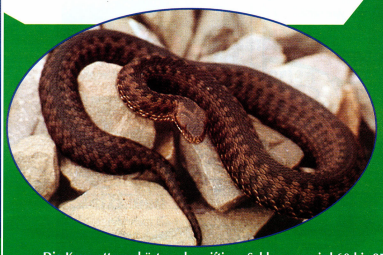
2. Die Organe haben sich der Körperform angepaßt, sind daher langestreckt und liegen hintereinander. Am Ende der Lunge befindet sich ein Luftsack. Hier legt die Schlange Luft als Vorrat an, damit sie atmen kann, wenn sie ein Beutetier verschlingt.

3. Schlangen haben eine verhornte Schuppenhaut. Auf diesen Schuppen befinden sich Tastorgane. Da Schlangen auch im hohen Alter weiterwachsen, häuten sie sich von Zeit zu Zeit, werfen also die alte „zu eng gewordene" Haut ab.

4. Auch die Zunge dient der Aufnahme von Tast- und Geruchsempfindungen. Sie ist bei allen Schlangen zweizipflig und kann durch eine Lücke züngelnd aus dem Mund gestreckt werden.

5. Schlangen haben keine Augenlider, sondern eine sogenannte Brille. Zu dieser Brille sind der obere und der untere Augendeckel verwachsen. Die Augendeckel werden übrigens mitgehäutet. Giftige Schlangen kann man an ihren senkrechten Pupillen erkennen und von ungiftigen unterscheiden.

6. Die Knochenelemente, aus denen der Schädel einer Schlange besteht, sind nicht fest miteinander verbunden. Eine Schlange kann ihre Kiefer ausklinken, das Maul sehr weit aufreißen und so Beutetiere verschlingen, die dicker sind als ihr Kopf.

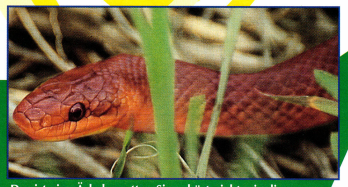


Die Kreuzotter gehört zu den giftigen Schlangen, wird 60 bis 85 cm lang, lebt in Heide- und Moorgebieten und an Waldrändern. Ihren Namen verdankt sie dem Zickzackband entlang des Rückens.

Schlangen „schlängeln" sich über den Boden. Dabei benutzen sie auf der Erde liegende Gegenstände wie Stöckchen oder Steine, um sich abzustoßen. Jede Schlange kennt aber noch mindestens zwei andere Fortbewegungsarten. Beim Raupengang zieht sie ihre Bauchschuppen hoch und vorwärts. Im Ziehharmonikagang überwindet sie enge Stellen. Die Schlange zieht sich zusammen, verankert sich mit dem Schwanz und schiebt den ganzen Körper nach vorn. Dann verankert sie den vorderen Körperteil und zieht den hinteren nach. Es gibt aber auch Schlangen, die sich mit Kreiselbewegungen vorwärtsbewegen, andere, die hervorragend schwimmen können, und wieder andere, die sich von den Ästen hoher Bäume katapultieren.

Giftschlangen

Von den 2.700 Schlangenarten sind nur 400 giftig, und nicht einmal 50 Arten können einem Menschen tatsächlich ernsthaften Schaden zufügen. Ihr Gift setzen die Giftschlangen ein, um ihre Beutetiere zu betäuben. Sie kämpfen nicht mit ihrer Beute, sondern warten ruhig ab, bis das Gift wirkt. Die größte Giftschlange ist mit 5,5 m Länge die Königskobra, die gefährlichste die Sandrasselotter.



Das ist eine Äskulapnatter. Sie gehört nicht wie die Ringelnatter zu den Wassernattern, sondern zu den sogenannten Echten Nattern. Auch sie ist ungiftig.

Dort, wo Gewässer noch dicht bewachsen sind, ist die Ringelnatter zu finden. Diese Schlange beißt selten, kann sich aber mit ihren Stinkdrüsen Respekt verschaffen.

Schlangen in Deutschland

In Deutschland ist nicht nur die Gefahr, von einem Schlangenbiß vergiftet zu werden, äußerst gering, man sieht überhaupt nur sehr selten eine Schlange. Bei uns kommen nur sechs der 2.700 Schlangenarten vor.

Das sind: die Kreuzotter, die Ringelnatter, die Aspisviper, die Äskulapnatter, die Schlingnatter und die Würfelnatter.

Alle unsere Schlangen stehen auf der Roten Liste der gefährdeten Arten. Ihre Zahl nimmt ständig ab.

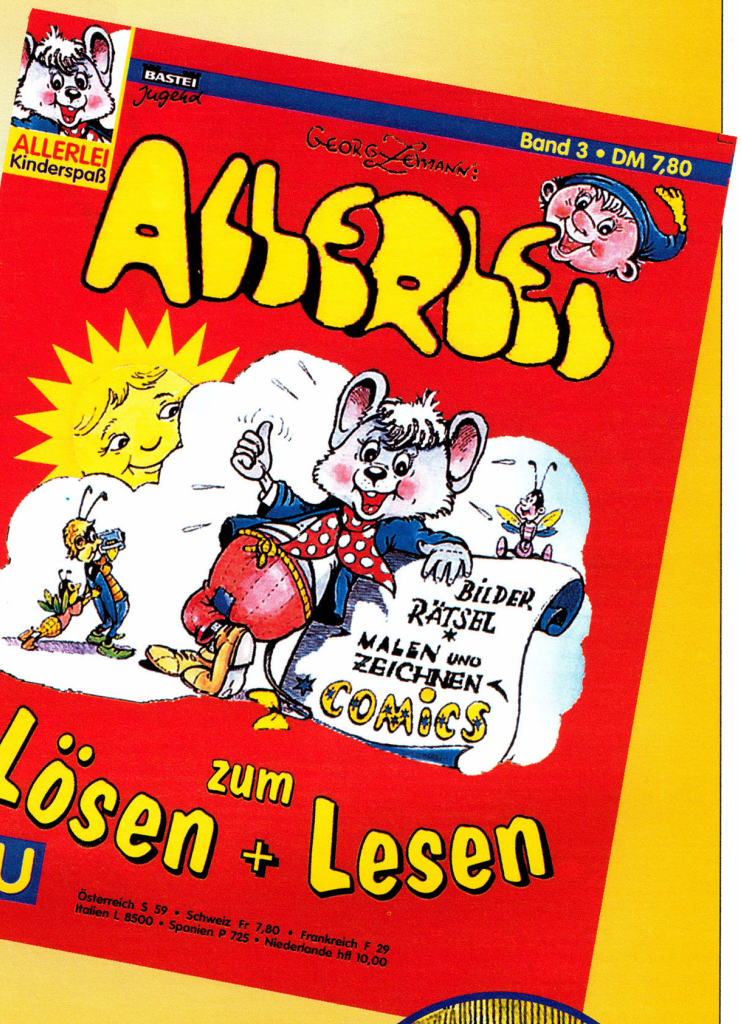
Der Landesbund für den Vogelschutz in Bayern e.V. hat in der Reihe „Natürlich Lernen" ein Heft zum Thema Schlangen herausgegeben.

Gegen Einsendung von 6,- DM in Briefmarken ist das Heft bei der LBV-Geschäftsstelle, Kirchenstr. 8, 91161 Hilpoltstein zu beziehen. Fax: 09174/1251.

SCHLUMPFEREIEN

Allerlei ...

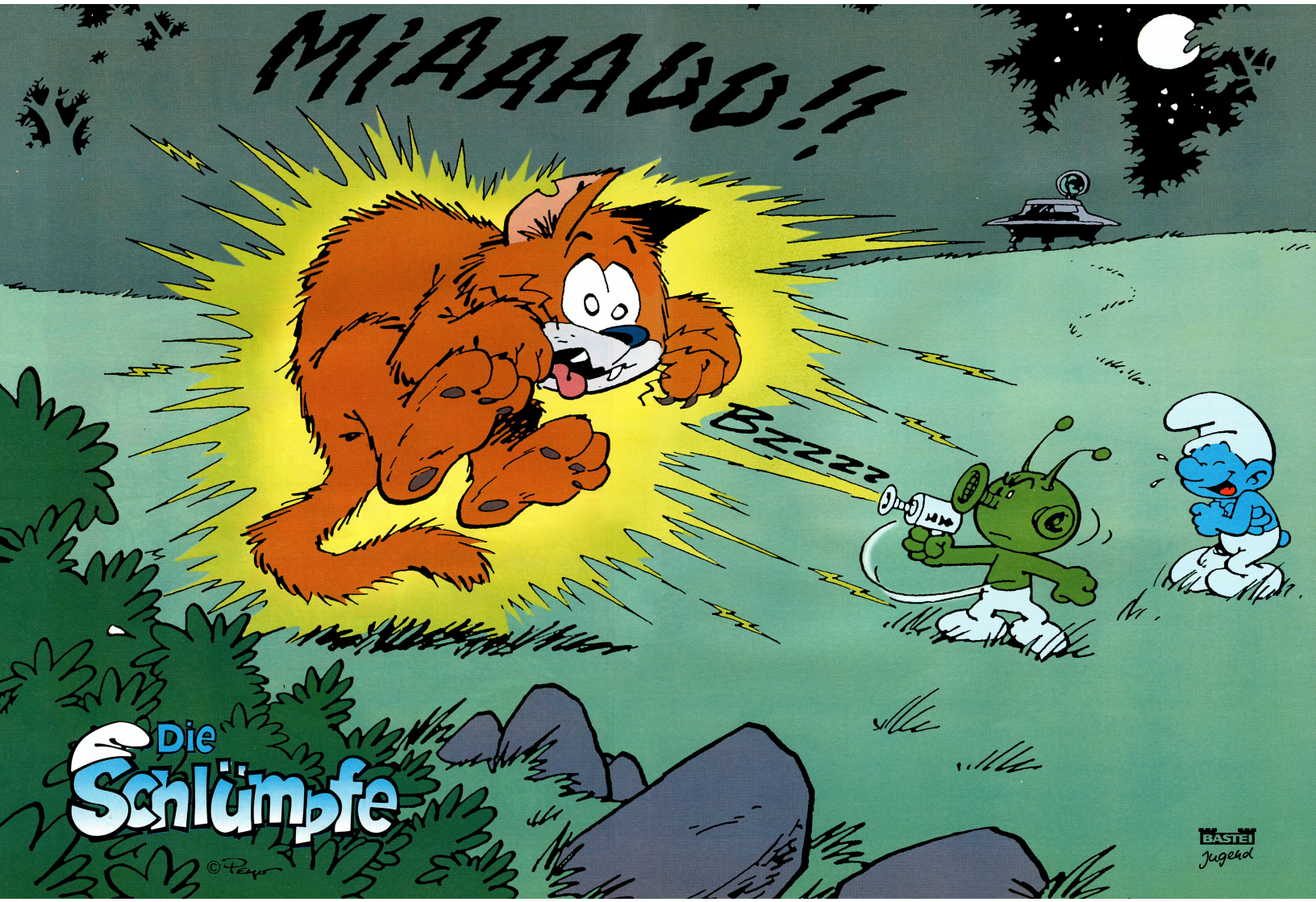
... läßt die Herzen aller Comic-Freunde höher schlagen, denn die lustigen Geschichten mit Kasperl Zipfelzapf, Zauberer Wuduzzel, Papa Teddy, Vimse, Karo, Onkel Florian und vielen anderen sorgen auch diesmal für viel Lese- und Rätselspaß. Jetzt neu im Handel.



Falls vergriffen, bitte Bastei-Verlag anrufen: 02202/121-445

BASTEI

Für Rätselfreunde unentbehrlich


MiAAAOO!!
Bzzzz
Die
Schlümpfe
©Peyo
BASTEI
Jugend

© Peyo - 1996

Die Schlümpfe

SAMMELPOSTKARTE 7

HALLO, LIEBE KINDER!

schlumpft Ihr auch so gerne Postkarten? Prima, denn dann haben wir hier genau das richtige für Euch. Jetzt gibt's nämlich 24 extra schlumpfige Sammelpostkarten. In jedem Heft findet Ihr zwei Motive. Damit Ihr sie auch alle der Reihe nach sammeln könnt, haben wir unter jedes Bild die Nummer der Karte geschlumpft. Und – wenn Ihr sie nicht sammeln wollt, dann kennt Ihr bestimmt schlumpfige Menschen, denen Ihr die Karten mit ein paar netten Worten schlumpfen könnt.

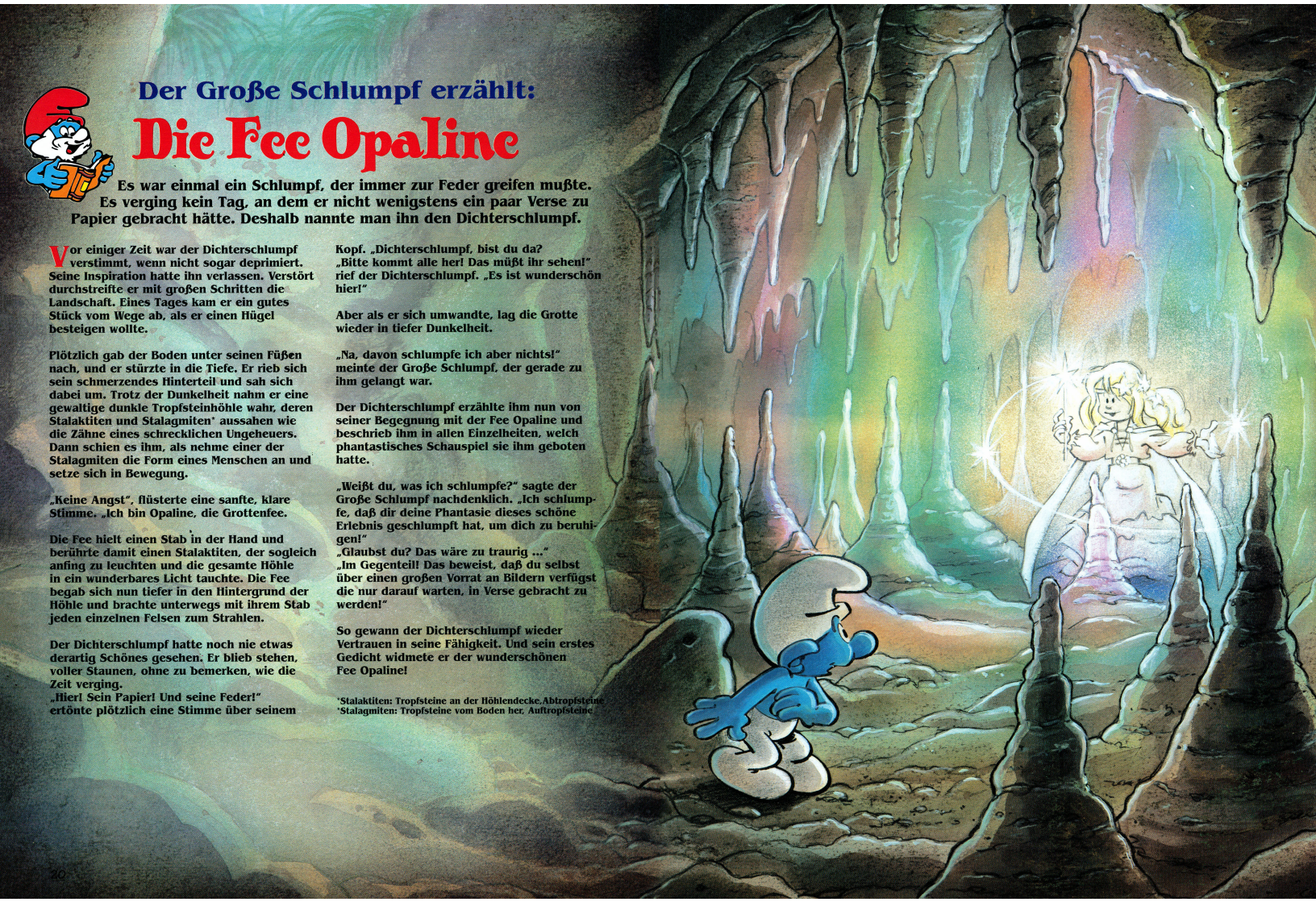
Viel Spaß wünschen Euch

Die Schlümpfe

© Peyo - 1996

Die Schlümpfe

SAMMELPOSTKARTE 8



Der Große Schlumpf erzählt:

Die Fee Opaline

Es war einmal ein Schlumpf, der immer zur Feder greifen mußte. Es verging kein Tag, an dem er nicht wenigstens ein paar Verse zu Papier gebracht hätte. Deshalb nannte man ihn den Dichterschlumpf.

Vor einiger Zeit war der Dichterschlumpf verstimmt, wenn nicht sogar deprimiert. Seine Inspiration hatte ihn verlassen. Verstört durchstreifte er mit großen Schritten die Landschaft. Eines Tages kam er ein gutes Stück vom Wege ab, als er einen Hügel besteigen wollte.

Plötzlich gab der Boden unter seinen Füßen nach, und er stürzte in die Tiefe. Er rieb sich sein schmerzendes Hinterteil und sah sich dabei um. Trotz der Dunkelheit nahm er eine gewaltige dunkle Tropfsteinhöhle wahr, deren Stalaktiten und Stalagmiten* aussahen wie die Zähne eines schrecklichen Ungeheuers. Dann schien es ihm, als nehme einer der Stalagmiten die Form eines Menschen an und setze sich in Bewegung.

„Keine Angst", flüsterte eine sanfte, klare Stimme. „Ich bin Opaline, die Grottenfee.

Die Fee hielt einen Stab in der Hand und berührte damit einen Stalaktiten, der sogleich anfing zu leuchten und die gesamte Höhle in ein wunderbares Licht tauchte. Die Fee begab sich nun tiefer in den Hintergrund der Höhle und brachte unterwegs mit ihrem Stab jeden einzelnen Felsen zum Strahlen.

Der Dichterschlumpf hatte noch nie etwas derartig Schönes gesehen. Er blieb stehen, voller Staunen, ohne zu bemerken, wie die Zeit verging.
„Hier! Sein Papier! Und seine Feder!" ertönte plötzlich eine Stimme über seinem Kopf. „Dichterschlumpf, bist du da? „Bitte kommt alle her! Das müßt ihr sehen!" rief der Dichterschlumpf. „Es ist wunderschön hier!"

Aber als er sich umwandte, lag die Grotte wieder in tiefer Dunkelheit.

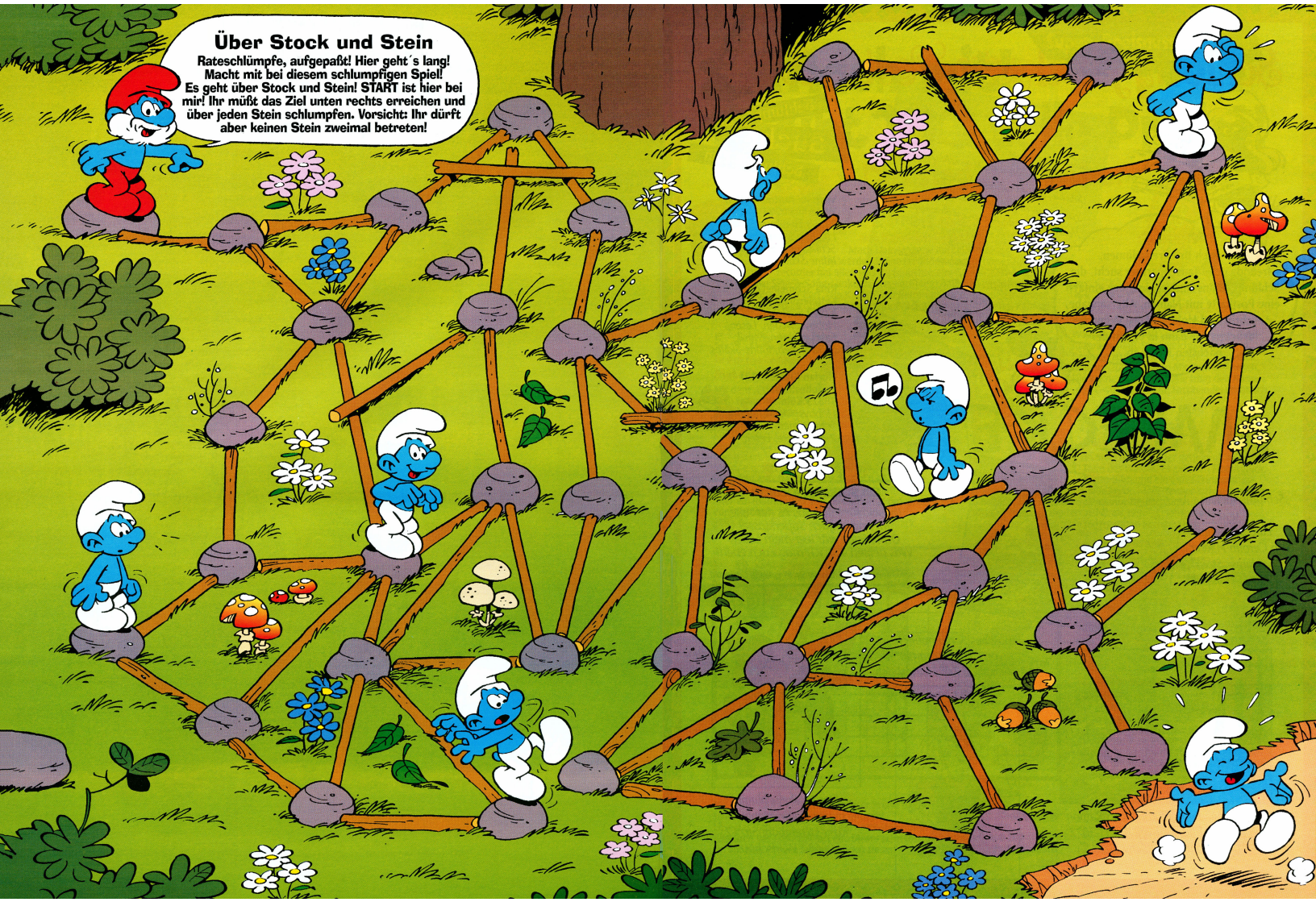
„Na, davon schlumpfe ich aber nichts!" meinte der Große Schlumpf, der gerade zu ihm gelangt war.

Der Dichterschlumpf erzählte ihm nun von seiner Begegnung mit der Fee Opaline und beschrieb ihm in allen Einzelheiten, welch phantastisches Schauspiel sie ihm geboten hatte.

„Weißt du, was ich schlumpfe?" sagte der Große Schlumpf nachdenklich. „Ich schlumpfe, daß dir deine Phantasie dieses schöne Erlebnis geschlumpft hat, um dich zu beruhigen!"
„Glaubst du? Das wäre zu traurig ..."
„Im Gegenteil! Das beweist, daß du selbst über einen großen Vorrat an Bildern verfügst die nur darauf warten, in Verse gebracht zu werden!"

So gewann der Dichterschlumpf wieder Vertrauen in seine Fähigkeit. Und sein erstes Gedicht widmete er der wunderschönen Fee Opaline!

*Stalaktiten: Tropfsteine an der Höhlendecke, Abtropfsteine
*Stalagmiten: Tropfsteine vom Boden her, Auftropfsteine


Über Stock und Stein
Rateschlümpfe, aufgepaßt! Hier geht´s lang! Macht mit bei diesem schlumpfigen Spiel! Es geht über Stock und Stein! START ist hier bei mir! Ihr müßt das Ziel unten rechts erreichen und über jeden Stein schlumpfen. Vorsicht: Ihr dürft aber keinen Stein zweimal betreten!

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Diese Seite ist Eure Seite! Ihr malt so schlumpfige Bilder, schreibt so schlumpfige Gedichte, schickt uns so schlumpfige Fotos. Die müssen einfach alle sehen! Macht weiter so! Hier unsere Anschrift:

Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ÜBRIGENS:

Wer auch Brieffreundinnen, -freunde oder Tauschpartner sucht, die Schlümpfe-Fans sind, schickt uns einfach eine Postkarte mit Namen, Altersangabe, Anschrift und Hobbys! Eure Wünsche drucken wir dann in einem der nächsten Hefte ab.

Schlumpf-Fan sucht Schlumpf-Fan

Vinzenz Buttmann (13)
Waterloostr. 21
22769 Hamburg
Hobbys: Musik, Schlagzeug, Schwimmen, Inline-Skates, Comics.

Rina Schmeing(7)
Kettelerplatz 8
42862 Südlohn
Hobbys: Malen, Lesen, Fahrradfahren, Musik, Schwimmen, Inline-Skates.

Florian Klanten (12)
Fridolinstr. 23
50823 Köln
Hobbys: Musik, Schwimmen, Zirkus, Tiere, Lesen.

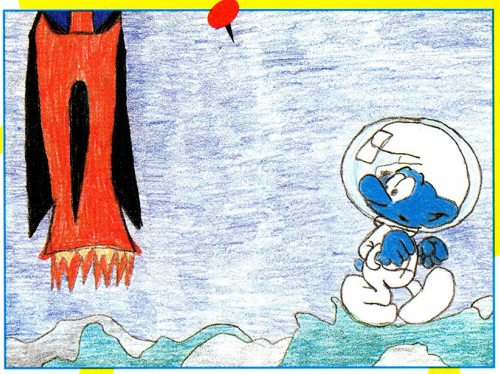
MALECKE

„Schlumpfinchen und der Eitle Schlumpf" von Carolin Haerer, Anklamer Str. 61, 17489 Greifswald.

Ein Schlumpf-Gedicht

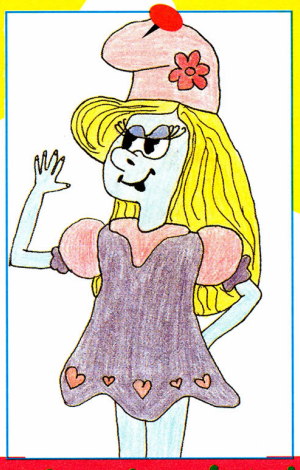
Ihr seid für mich das As der Asse,
Ihr seid einfach Superklasse!
Ohne Euch wär leer mein Leben
Was heißen soll: Ich mag Euch eben!

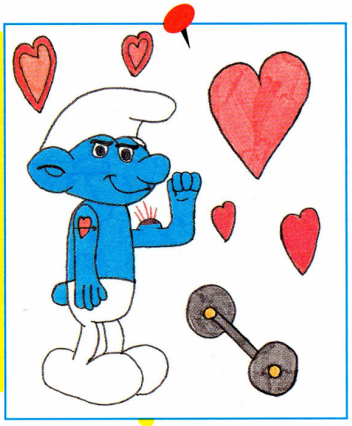
von Carolin Haerer, Anklamer Str. 61 E, 17489 Greifswald



„Der Astronautenschlumpf" von Ramon und Jonas Schild, Flurweg 4, CH-3072 Ostermundingen (Schweiz).

„Hübsches Schlumpfinchen" von Claudia Murek, Lärchenstr. 1, 74821 Mosbach.





„Der Muskelschlumpf" von Catrin Hopfe, Rosa-Luxemburg-Str. 12, 06682 Wildschütz.

Super-Preisausschreiben!

Mach mit! Es gibt 100 tolle Preise!

Das sind die Preise:

1. Preis Ein Radiorecorder mit Karaoke-Funktion

Mach Deine eigene Karaoke-Show! Da werden Deine Freunde staunen! Dieser Radiorecorder hat alles, was Du brauchst: einen UKW/MW-Empfang, die Sing-A-Song-Funktion, Tragegriff und natürlich ein Mikrofon. Du kannst den „elfa K 1050" mit Batterien oder über die Steckdose betreiben! Gibt's hier zu gewinnen! Oder im Fachhandel zu kaufen!

2. - 4. Preis

Je ein Walkman im Coca-Cola-Design

Top-Design für unterwegs! Der Coca-Cola Walkman hat's! Mit Lautstärkeregler, Kopfhöreranschluß, Stereoleichtkopfhörer. Bequem zu tragen: 12 cm hoch, 6 cm dick und nur 200 g schwer! Mit Batteriebetrieb. Die kleine Musikmaschine trägt den Namen „elfa C-401" und ist im Fachhandel erhältlich.

5. - 10. Preis

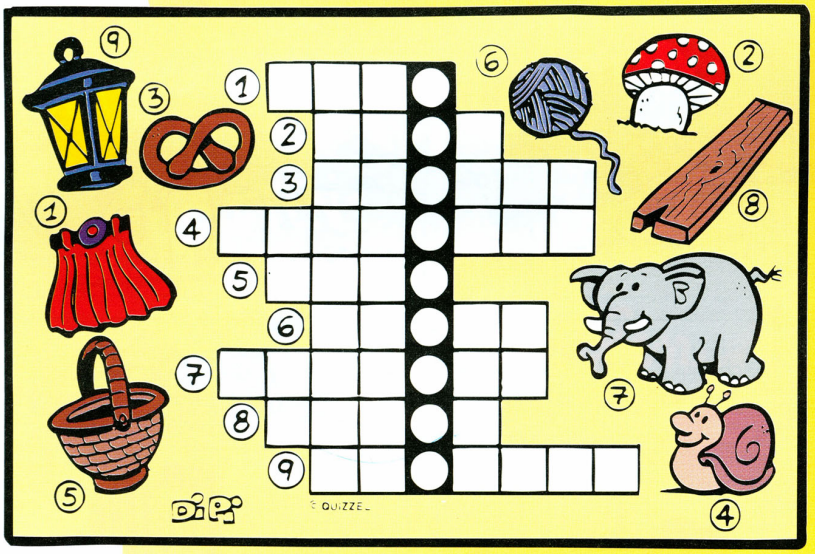
Je ein Meccano-Metallbaukasten

Mit dem „Evolution 3", dem tollen Metallbaukasten von Meccano, machst Du alles selbst: konstruieren, zusammenschrauben, spielen und testen. Bau den Motor ein, setz das Blinklicht aufs Dach und ab die Post! 35 Modelle stecken drin, z.B ein Luftkissenboot, ein Bagger oder ein Rennwagen. Der „Evolution 3" hat einen Wert von 100 Mark. Meccano-Metallbaukästen gibt's im Spielwarenhandel schon ab 25 Mark.

11. - 20. Preis

Je ein „Hallo-Dachs-Spiel"

Ein Spiel um eines der geheimnisvollsten Tiere des Waldes! Es geht um Finderglück, Finderlohn und ein gutes Erinnerungsvermögen! „Hallo Dachs" wurde von Klaus Teuber entworfen, dem derzeit erfolgreichsten Spieleautor Deutschlands, und bekam den Titel „Deutscher Kinderspiel-Preis 1996". Erschienen bei Goldsieber Spiele und in jedem guten Fachgeschäft erhältlich!



21. - 100. Preis

Je ein Barbie-Puzzle

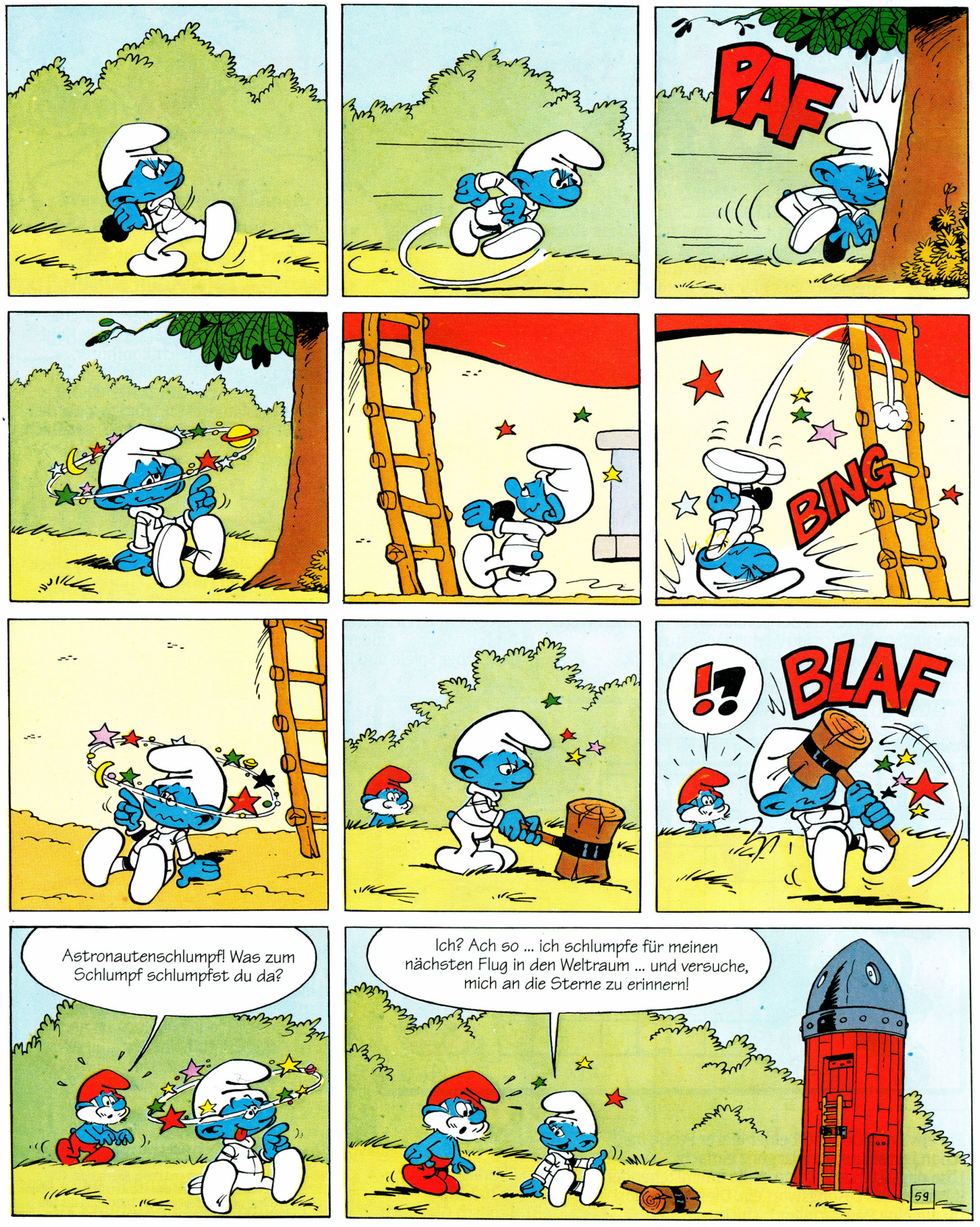
Die vielseitigen „Barbie Puzzles" sind nicht nur etwas für verregnete Sommertage! Es gibt immer wieder aktuelle Barbie-Motive, mal sportlich, mal romantisch. Für Barbie und Puzzle-Fans jede Menge Spaß und Unterhaltung. „Barbie Puzzles" gibt es mit 35, 60, 100 und 150 Teilen im Spielwarenhandel.

Mit etwas Glück gehört einer dieser Preise bald schon Dir! Mitmachen ist ganz einfach! Löse das Rätsel und trage in die untenstehenden Kästchen das Lösungswort ein. Dieses schreibst Du auf eine Postkarte und schickst sie an:

Die Schlümpfe
Stichwort: „Radiorecorder"
BASTEI-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

ACHTUNG: Den Absender nicht vergessen!
Und trage bitte auch Dein Alter ein.
Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlags und deren Angehörige.
Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehrere richtige Lösungen ein, entscheidet das Los. Eine Barauszahlung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg.

SCHLUMPFEREIEN



WOLLT IHR DIE TOTALE ÄKTSCHEN?

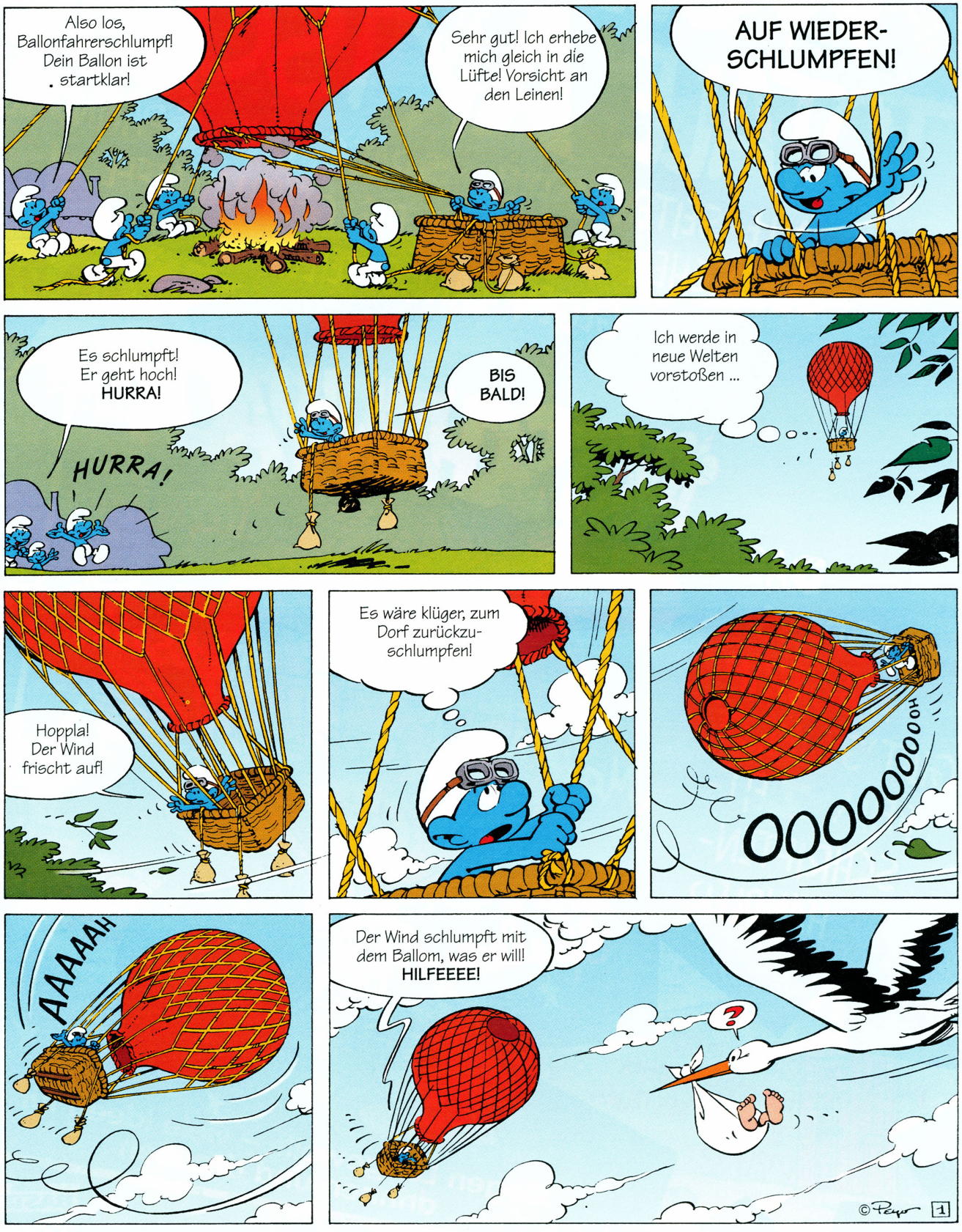
36 PRALLE SEITEN **S**PIEL, **S**PASS UND **S**PANNUNG: ÄKTSCHEN-**P**ÄCK IST DIE GEHEIMWAFFE GEGEN LANGEWEILE.

NUR 3,80 DM

DAS **S**PASS-MAGAZIN GIBT'S JETZT BEIM **Z**EITSCHRIFTEN-HÄNDLER

FALLS VERGRIFFEN, BITTE DIREKT TELEFONISCH BEIM **B**ASTEI-**V**ERLAG BESTELLEN: 02202/12145

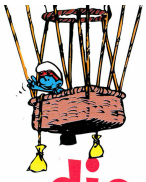
Ein Baby für Gurgelhals



HE! VORSICHT! Du schlumpfst mir mit deinem Schnabel den Ballon kaputt!
KEEEK?
AAAAH!
PLOFFF
Ein Baby! Ein Kind!
BUHÄÄÄ!
Ich ... ich muß es dem Storch zurück-schlumpfen!
BUHÄÄÄÄÄ!
Der Kleine ist zu schwer! Ich verliere an Höhe! Muß Ballast abschlumpfen!
SRAAATSCH
BUHÄÄÄÄÄ!
Puh! Das war knapp! Aber der Wind ist immer noch zu stark!
BUHÄÄÄÄÄÄÄ!
Oje! Er weht uns genau auf Gurgelhals' Bruchbude zu! Ich bin verloren!
BUHÄÄÄÄÄÄÄ!
©Peyo
2

AAAAAAH!
BUHÄÄÄÄÄ!
?
BUHÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄ!
PST!
EIN SCHLUMPF? UND EIN BABY?
Wie kommst du hierher?
BUHÄÄÄÄ!
Mein Ballon ist durch den Wind geschlumpft, und der Storch hat das Baby ...
Der Storch? Aber ... was für ein Baby mag das sein?
BUHÄ! Schnief ... schnief ...
Vielleicht ist es deins?
Meins? Aber ... ich bin gar nicht verheiratet! Außerdem hasse ich Kinder!
Das schlumpft, aber ich finde, es schlumpft dir ähnlich!
Ich muß verschwinden ... mit dem Baby!
Du hast vielleicht recht! Es sieht genauso heimtückisch aus wie ich! Kille, kille ... nun lächle doch mal ein bißchen ...
Aga ... aga ...
BUHÄÄÄ!
Das Baby muß Hunger haben! Du solltest ihm etwas Milch schlumpfen!
©Peyo
3

Der kleine Teufel hat ja einen Riesenappetit! Die ganze Flasche ist leer!
BÖÖRPS
Das war sein Bäuerchen! Jetzt mußt du ihn ins Bettchen schlumpfen!
Da kommt meine alte Wiege doch noch zu Ehren! Jetzt penn schön ein!
?
Hu!
BUHÄÄÄ!
Aber warum heult er denn jetzt?
Du mußt die Wiege schaukeln und ein Gutenachtlied schlumpfen!
Gutenachtlied? Ich kenn kein Gutenachtlied! Sing du ihm eins! Und ich schaukel!
Schlaf, Baby, schlaf ... der Gurgelhals ist ein Schaf ... ein Schaf ...
Es klappt! Weiter!
Kurz darauf ...
Gurgelhals schlumpft! Jetzt ist die Zeit günstig! Aber wie bekomme ich das Baby ...
POCH POCH POCH
Gülüü ... hihi!
Z Z Z
?
Der Storch! Schnell! Nimm das Baby und schlumpf uns weg von hier!
RZzz
Örööö!
Setz mich auf der anderen Seite des Waldes ab! Ich kann mir vorstellen, daß die richtigen Eltern schon lange auf ihr Baby schlumpfen!
Örööö! Hihi!
RZz
Auf Wiederschlumpfen, Baby! Und viel Glück!
4
ENDE



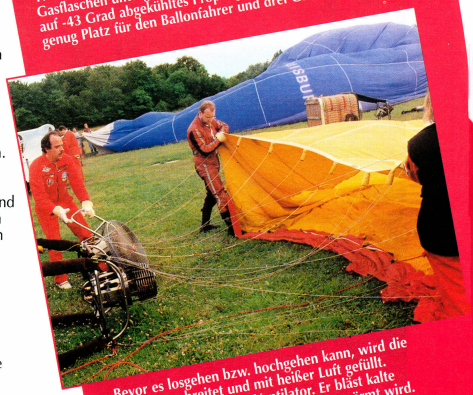
Heißluftballons – die Majestäten der Luft

Das Prinzip ist ganz einfach: Heiße Luft steigt nach oben! Doch erst im Jahre 1783 gelang es den Gebrüdern Montgolfier, mit Hilfe dieses einfachen Prinzips einen uralten Menschheitstraum in Erfüllung gehen zu lassen: sich frei wie ein Vogel in die Lüfte zu erheben. Die Montgolfiers hatten beobachtet, daß Aschereste in der heißen Luft über dem Feuer tanzen konnten und sich Unterröcke von Damen aufblähten, wenn sie vor einem warmen Kamin standen. Das hatten bestimmt schon viele bemerkt, doch Étienne und Michel zogen daraus die richtigen Schlüsse. Mit Feuereifer machten sie sich an die Arbeit. Was sie brauchten, war eine leichte Ballonhülle, möglichst so leicht wie Papier. Also experimentierten sie mit Papiermodellen, die aber immer wieder in Flammen aufgingen. Dann endlich, am 5. Juni 1783, stieg ihre erste „Montgolfiere" - sie hatte eine Hülle aus Leinwand, die mit Papier gefüttert und mit einem Hanfnetz bedeckt war – bis auf eine Höhe von 1.800 Metern. Danach ließen sie zunächst einen Hahn, anschließend eine Ente und ein Lamm darin mitaufsteigen. Es dauerte gar nicht lange, bis sich die Brüder Montgolfier selbst und andere Menschen die französische Hauptstadt Paris aus der Vogelperspektive anschauen konnten. Inzwischen hat das Flugzeug als Transportgerät die Luft erobert, aber der Heißluftballon ist wieder im Kommen: als Freizeit- und Sportgerät. Wie es funktioniert, haben wir im Münsterland beobachtet, beim Montgolfieren Club Gremmendorf.

Gast im Korb

In Deutschland gibt es 1.200 Heißluftballons. Viele Clubs bieten Gästen an, einmal im Korb mitzufahren. In Münster zum Beispiel kostet eine solche Fahrt 300 Mark. Mindestalter: 12 Jahre. Nähere Infos:
Montgolfieren Club Gremmendorf e.V. Geschäftsstelle, Josef-Suwelack-Weg 35 a), 48167 Münster, Tel.: 0251/614677

Ein Heißluftballon besteht aus einer Hülle, einem Korb aus Weidengeflecht und dem Brenner. Im Korb sind vier Gasflaschen untergebracht, in jeder Ecke eine, die je 40 Liter auf -43 Grad abgekühltes Propangas enthalten. Es bleibt genug Platz für den Ballonfahrer und drei Gäste.



Bevor es losgehen bzw. hochgehen kann, wird die Hülle ausgebreitet und mit heißer Luft gefüllt. Dafür sorgt ein großer Ventilator. Er bläst kalte Luft hinein, die von einem Brenner erwärmt wird.

Die Hülle aus beschichtetem Nylongewebe kann nicht brennen. Ausgebreitet bedeckt sie eine Fläche von 1.000 Quadratmetern. Der Hohlraum in der Hülle beträgt 3.000 Kubikmeter. Er muß mit drei Millionen Litern heißer Luft gefüllt werden.

Startbereit. 24 Meter hoch sind diese Heißluftballons. Der Brenner sorgt mit einer drei Meter langen Flamme dafür, daß die Luft im Inneren der Hülle 90-110 Grad Celsius erreicht. Das hängt von der Außentemperatur ab. Die Temperatur im Inneren der Hülle muß um 80 Grad höher liegen, damit ein Ballon abheben kann.

Endlich in der Luft. 20 Minuten dauern die Startvorbereitungen. Der Ballonfahrer kann den Ballon nicht lenken, er fährt mit dem Wind. Er kann aber seinen Ballon steigen oder sinken lassen, wenn er über Ventilklappen heiße Luft entweichen läßt. Damit nimmt er Richtungsänderungen vor. In unterschiedlichen Lufthöhen gibt es auch unterschiedliche Windrichtungen.

Pilot

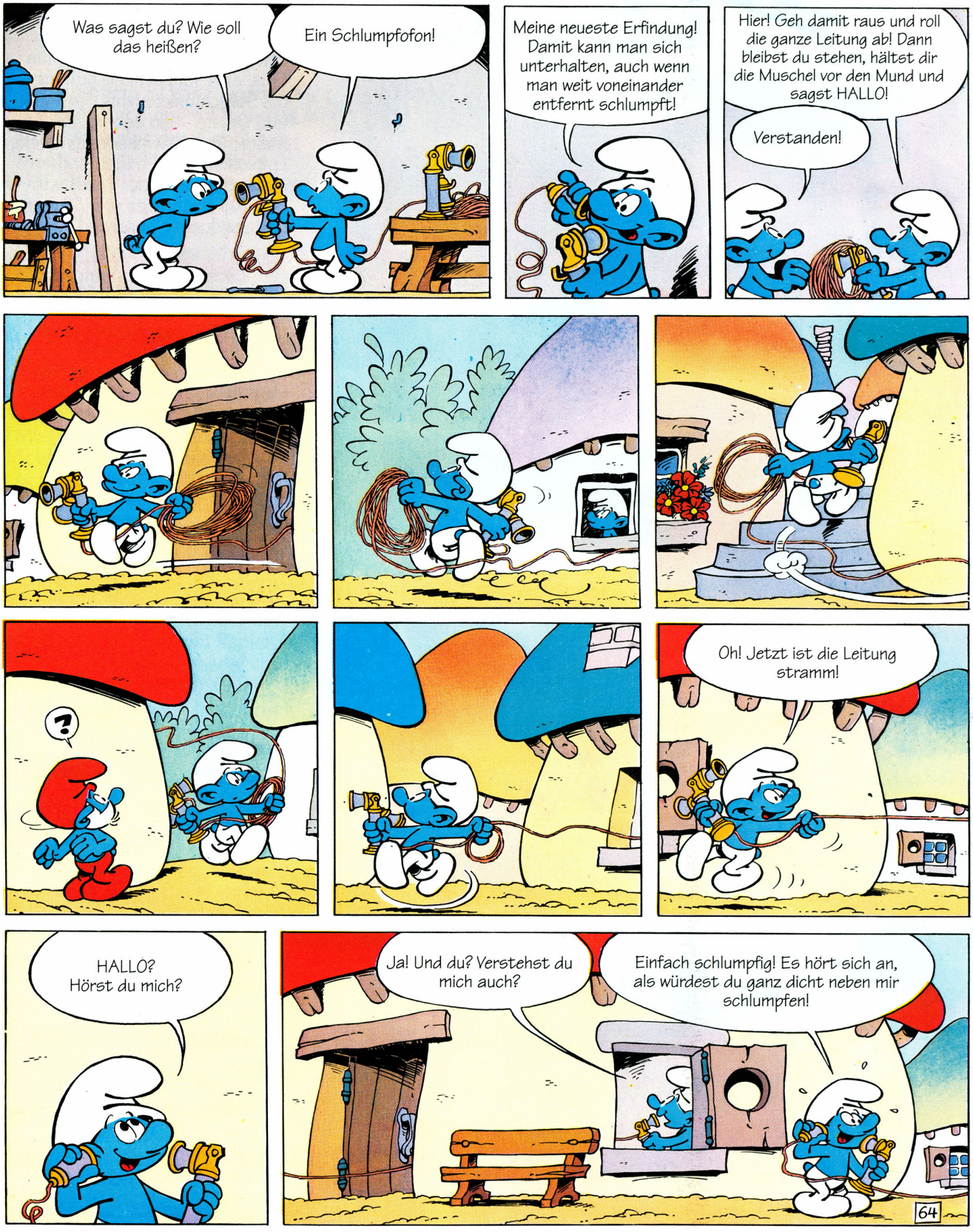
Wer als verantwortlicher Pilot im Korb fahren möchte, braucht eine zweijährige Ausbildung. Voraussetzungen dafür sind ein Kfz-Führerschein, ein Erste-Hilfe-Kurs, eine Tauglichkeitsprüfung, das Sprechfunkzeugnis, Technik und Geräte. Man erfährt eine Menge über Navigation, Luftrecht, Luftverkehrsvorschriften und Meteorologie. In der Praxis werden 20 Fahrstunden und 50 Starts und Landungen absolviert.

Fliegen oder Fahren?

Flugzeuge fliegen, weil sie schwerer sind als Luft (aerodynamisches Prinzip). Ballons fahren, weil sie einschließlich der heißen Luft in der Hülle leichter sind als die Luft (aerostatisches Prinzip). Diese Unterscheidung hat sich auch deshalb so eingebürgert, weil zu Beginn der großen Ära des Ballons viele Seefahrer in die Körbe gestiegen sind. Sie übernahmen die Begriffe der Navigation aus der Seefahrt. Und wie Schiffe im Meer fahren, fahren Luftschiffe oder Ballons in der Luft.

Ein Traum, so über die Landschaft zu schweben. Das Gas in den Behältern reicht für eine Fahrzeit von zwei Stunden. Zur Ausrüstung gehören auch ein Temperaturanzeiger, ein Variometer, der Höhenmesser und ein Funkgerät. Mit diesem hält der Pilot ständig Kontakt zu einem Verfolgerfahrzeug am Boden.

SCHLUMPFEREIEN



„Ach, Großer Schlumpf", fleht Schlumpfinchen, „ich hätte ja so gerne ein Pony!" „Kein Problem", meint der Große Schlumpf, „der Friseurschlumpf hat seinen Salon geöffnet!"

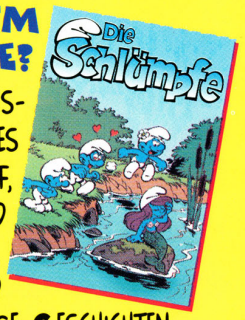
Der Feinschmeckerschlumpf zu Besuch bei Schlumpfinchen. „Möchtest du Pizza, Spaghetti", erkundigt sich Schlumpfinchen, „oder vielleicht Törtchen ... oder Kekse ... oder Chips?" „Ach, Schlumpfinchen", unterbricht sie der Feinschmeckerschlumpf. „Pizza, Spaghetti, Törtchen, Kekse und Chips, das reicht fürs erste!"

Der Dummkopfschlumpf geht zum Gärtnerschlumpf und bittet ihn um ein paar Vogelsamen. „Welche Vögel hast du denn?" fragt ihn der Gärtnerschlumpf. „Noch keine", antwortet der Dummkopfschlumpf. „Ich muß sie erst aussäen!"

VORSCHLUMPF

WAS FÜHRT DER BÖSE ZAUBERER GURGELHALS DIESMAL IM SCHILDE?

ES ERWARTEN EUCH AUSSERDEM INTERESSANTES VOM NATURSCHLUMPF, SUPER-GEWINNE UND JEDE MENGE RÄTSEL, SPIELE UND SCHLUMPFIGE GESCHICHTEN.



ABONNEMENT UND SCHLUMPF IT!

Impressum

Die Schlümpfe erscheint monatlich
im Bastei-Jugendbereich
Verlagsleitung: Heribert Paul Ditges
Projektleitung: Jürgen Drescher
Redaktion: Ingrid Bachmann
Redaktionelle Mitarbeit: Manfred Schmeing
Grafik: Susanne Wenzler
Herstellung: Silvia Menczykalski
Verlag und Redaktion:
Bastei-Verlag Gustav H. Lübbe GmbH & Co.,
Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach,
Tel.: 02202/1210, Fax: 02202/121500
Anzeigen: Barbara Eschbach (Verkauf)
Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen:
Gerlinde Lenges. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6 vom 01.01.1996
Vertrieb: Werner Kraus (Leitung),
Bernhard Mai (Verkauf)
Copyright: © Peyo 1996/Licensed through I.M.P.S. Brussels
Gesamtherstellung: Bastei-Verlag
Auslieferung in Österreich.
A. Fröhlich, Buch- und Zweitschriftenvertrieb GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring,
Tel.: Österreich 02246/2591
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach
Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht
Der Umwelt zuliebe ist dieses Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

BESTELLSCHEIN

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:

Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (=12 Hefte) im Abonnement für nur DM 51,00 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Langenscheidts Englisch-Wörterbuch für Kinder mit farbigen Schlumpfseiten, kniffligen Rätseln, pfiffigen Redewendungen und großer Schlumpf-Galerie. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiterlesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Abopreis von zur Zeit DM 51,00; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❒ bequem durch Bankeinzug ❒ gegen Rechnung

Bank:_____ Konto-Nr:_____ BLZ:_____

Name, Vorname _____ Geb.-Datum _____

Straße, Hausnummer _____ Telefon/Fax* _____

Postleitzahl, Ort _____

_____

Datum, 1. Unterschrift (bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann.
Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____

Datum, 2. Unterschrift (bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

*Ich bin damit einverstanden, daß Sie mir auch tel. oder per Fax interessante Angebote unterbreiten (ggfs. streichen).

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, daß ich die Vereinbarung innerhalb einer Woche beim Bastei-Aboservice, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).
Abgeschickt am

Schlumpf mit!

DIE SCHLÜMPFE©
REISEN UM DIE WELT

© Peyo 1996
Licensed through I.M.P.S. (Brussels)

EXKLUSIV
VON NINTENDO®!

Brandneu, brandheiß! Schlumpf mit! Und reise mit den Schlümpfen um die Welt. Der Neugierschlumpf und Schlumpfine zerbrechen heimlich Papa Schlumpfs Zauberkristall. Sie besitzen nun die ganze Macht über Zeit und Raum und werden in alle Welt verschlumpft! Dort müssen sie jede Menge Abenteuer bestehen: am Nordpol, bei den Indianern, beim Surfen in Australien, im Dschungel Südamerikas oder den Tempeln in China. Ein toller Spaß mit einer phantastischen Comic-Grafik. Gibt's auch für Deinen Game Boy™.

Nintendo®

HAVE MORE FUN

© 1996 Infogrames Multimedia
©Peyo 1996 Licensed through I.M.P.S.